# MIL CARAS





# NOTA PARA LOS PADRES

Cualquier niño a partir de los tres años, puede disfrutar de este simpático programa.

Este es un perfecto juego para introducir al niño en el mundo de los microordenadores, y proporciona una forma divertida de aprender a manejarlos.

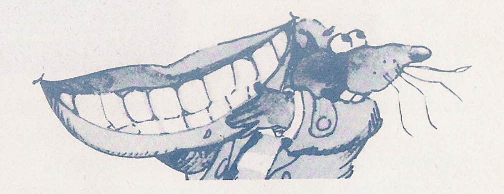
Los niños pueden crear una gran variedad de caras que después pueden animar (les pueden hacer llorar, sonreir, guiñar un ojo...)

Cuando los niños empiezan a pulsar las teclas para animar la cara, están dando instrucciones al ordenador, y utilizando a la vez una forma fácil de programar.

En MIL CARAS hay incluso un divertido juego de memoria. Este juego consiste en que el ordenador hace mover la cara creada con una particular serie de gestos y el niño tiene que pulsar las teclas adecuadas para repetir exactamente la misma secuencia. Este juego ayuda en el desarrollo de la memoria y concentración del niño.

Tanto si el niño está creando una cara o jugando con el juego de memoria, se familiariza con conceptos fundamentales del ordenador, tales como MENUS, CURSORES, la tecla RETURN, la barra espaciadora, programas simples y gráficos.

Este juego proporciona interminables horas de diversión y entretenimiento, a la vez que le dá confianza al niño en el uso del microordenador.



# A. INSTRUCCIONES DE INICIO

## Cómo empezar con mi HIT BIT MSX:

1. Desconectar el ordenador.
2. Colocar el cartucho en la ranura de manera firme.
3. Conectar el ordenador.

## Cómo empezar con mi FM7:

1. Desconectar el ordenador.
2. Colocar el disco en la lectora Ø.
3. Conectar el ordenador y el programa cargará automáticamente.

# TRES FORMAS DE JUGAR

Cada vez que juegues con MIL CARAS, dispones de las siguientes opciones:

PULSAR 1 Para crear una cara
PULSAR 2 para programarla y darle movimiento
PULSAR 3 para el juego de memoria



# PARA CREAR UNA CARA

Pulsar 1 para crear una cara.

En la pantalla verás una lista de cosas para elegir (nariz, boca, ojos, orejas y pelo). A esta lista se la conoce como MENU, en el mundo de la informática.

Pulsa la barra espaciadora para seleccionar un rasgo y pulsa la tecla RETURN seguidamente. Si eliges una boca, verás que en la pantalla aparece otro menú con diferentes tipos de labios. Pulsa la barra espaciadora para mover la flecha que señala «cual puedes» poner en tu cara. Seguidamente pulsa la tecla RETURN, verás como la boca elegida aparece en la cara

De esta forma puedes continuar seleccionando rasgos hasta que completes tu cara.

Para cambiar una cara, selecciona simplemente un rasgo y éste sustituirá al que tenía anteriormente.

# PARA ANIMAR LA CARA

Pulsa 2 para animar la cara que has creado. Una vez terminada la cara puedes hacer que ésta se enfade, sonría, llore, mueva las orejas y haga burlas.

Pulsa una de las siguientes letras y la cara te responderá inmediatamente.

E Enfado
G Guiño
S Sonrisa
L Llanto
B Burla
O Mover las orejas
— Pausa

Puedes también escribir programas sencillos (secuencias de órdenes para ser ejecutadas por el ordenador) y ver como realiza esta secuencia el microordenador. Para ello has de pulsar la barra de espaciadora y una vez apretada aparecerá un espacio para los programas. Escribe en este espacio las letras que hemos visto antes en el orden que quieras. Pulsa a continuación la tecla RETURN y mira la cara como se mueve. Por ejemplo si escribes EGS-B en el espacio anterior, la cara hará: enfado, guiño, sonrisa, pausa y burla.

Cuando hayan desaparecido las letras del espacio para programar, puedes escribir otro programa.

# PARA JUGAR

Pulsa 3 para jugar al juego de memoria.

Con la cara que hayas completado también puedes jugar con un divertido e interesante juego.

El ordenador animará la cara y tú habrás de recordar el orden en que han aparecido los gestos, escribiéndolo en el espacio de los programas. Para ello usarás las teclas que hemos visto anteriormente (S sonrisa, B burla,...)

Pulsa la tecla RETURN para empezar a jugar.

¡Mira la cara atentamente! Esta llorará, sonreirá, moverá las orejas, etc. Cuando deje de hacer todos estos gestos, habrás de escribir exactamente la secuencia que ha hecho. Por ejemplo si la cara llora y rie, debes pulsar las teclas L y R, así la contestación es correcta y serás felicitado.

Cada vez que aciertes, tu puntuación irá aumentando. Has de recordar el mayor número de gestos para obtener el máximo de puntuación. La puntuación aparece en la parte superior derecha de la pantalla.

Con práctica podrás obtener siete puntos. Llegar a los diez ya será un poco más difícil. La mayor puntuación que conocemos fué la de una niña de 14 años, que llegó a diecisiete puntos.





**DESIGNWARE,** creadores de MIL CARAS, es una compañía constituída por profesionales de la educación y programadores.

Ilustraciones: BILL MORRISON



